

# Charpentier (H/F)

86600 COULOMBIERS

[Accéder à l'annonce en ligne](#)

 Contrat de travail temporaire  
 Dès que possible  
 Durée : 1 mois

 Temps plein  
 Ouvert aux personnes en situation de handicap  
 € 12.02 / Heure

## L'entreprise

Notre client, expert en restauration du patrimoine ancien, se distingue dans la maçonnerie ancienne, la taille de pierre, l'aménagement des abords et le béton décoratif, collaborant avec l'agence Actual Poitiers au sein d'un réseau comptant 600 agences et 3550 collaborateurs.

## Le poste

Nous recherchons un Charpentier (h/f) pour intégrer notre équipe dynamique. Ce poste consiste à concevoir, fabriquer et poser des charpentes et ossatures en bois qui servent de structures à des maisons et autres constructions.

Ne manquez pas cette opportunité de rejoindre une entreprise innovante et de contribuer à des projets passionnants. Ce poste est publié par notre agence, reconnue pour son professionnalisme et son engagement envers ses employés.

## Le profil recherché

Nous recherchons un Charpentier (h/f) compétent et motivé pour rejoindre notre équipe. Le candidat idéal doit posséder un ensemble de compétences techniques et pratiques afin de mener à bien les projets de construction et de rénovation.

Le candidat doit avoir une maîtrise avancée des techniques de construction en bois, ainsi qu'une capacité à lire et interpréter des plans architecturaux.

Une expérience significative dans l'utilisation d'outils manuels et électriques est essentielle, notamment dans le maniement de la scie circulaire et de la raboteuse.

La capacité à travailler en équipe et à communiquer efficacement est cruciale pour ce poste.

Une attention particulière est accordée aux détails et à la précision dans l'exécution des tâches.

Nous valorisons également une grande flexibilité et une aptitude à résoudre les problèmes de manière créative.

Si vous possédez ces compétences et que vous êtes passionné par le travail du bois, nous vous invitons à postuler pour ce poste enrichissant et dynamique.